DOCUMENT RESUME

ED 047 776 24 PS 004 016

AUTHOR Bushell, Don, Jr.
TITLE A Token Manual for Behavior Analysis Classrooms.
INSTITUTION Kansas Univ., Lawrence. Dept. of Human Development.
SPONS AGENCY Office of Economic Opportunity, Washington, D.C.; Office of Education (DHEW), Washington, D.C.
PUB DATE 70
NOTE 15p.
AVAILABLE FROM Follow Through Project, Department of Human Development, University of Kansas, Lawrence, Kansas 66044 ($0.30)

EDRS PRICE EDRS Price MF-$0.65 HC-$3.29
DESCRIPTORS *Early Childhood Education, English, Guides, *Learning Motivation, *Positive Reinforcement, *Rewards, Spanish
IDENTIFIERS Behavior Analysis Classroom, *Dual Language Text, Token System

ABSTRACT

This dual language manual, written in both Spanish and English, will help the teacher in a Behavior Analysis classroom utilize the Token System to motivate, reinforce, and foster independence in pupils' learning activities. The rationale and procedures for earning, giving, and exchanging tokens is clearly explained. The use of helpful accessories such as a kitchen timer to announce when it is time to exchange tokens earned for items or events, token aprons with pockets, and tickets (alternatives to tokens) are described. Some solutions are presented to common problems (tokens put in mouth, stealing tokens, and the have-not-child who has not earned enough tokens for exchange). The manual serves as a practical guide for elementary or preschool teachers who work in classrooms where positive reinforcement for good learning behavior is practiced. (WY)

ED047776

U. S. DEPARTMENT OF HEALTH, EDUCATION & WELFARE
OFFICE OF EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL OFFICE OF EDUCATION POSITION OR POLICY.

A Token Manual for Behavior Analysis Classrooms

PS004016

Don Bushell, Jr., *Director*
Follow Through Project
Department of Human Development
University of Kansas
Lawrence, Kansas 66044

This booklet was produced pursuant to a contract with the Office of Education, U.S. Department of Health, Education and Welfare and a grant from the Office of Economic Opportunity. Contractors undertaking such projects under Government sponsorship are encouraged to express freely their professional judgment in the conduct of the project. Points of view or opinions stated do not necessarily represent official Government position or policy. If any part of this document is copied, please cite The University of Kansas Support and Development Center for Follow Through, a Behavior Analysis approach as its source.

30

Manual Para Salones De Clases De Analisis De Conducta Usando Tokens

Don Bushell, Jr., *Director*
Follow Through Project
Departamento de Desarollo Humano
Universidad de Kansas
Lawrence, Kansas 66044

Introduction

This manual is to help you teach in a Behavior Analysis classroom. The Behavior Analysis program emphasizes the use of positive reinforcement, or rewards, in teaching children; and it also makes it possible for the child, the learner, to be responsible for the consequences of his own behavior. These two things, positive reinforcement and responsibility, come together in a set of procedures called The Token System.

We now know that children do better work and learn more if their good behavior is praised and rewarded *immediately*. Consequently, a major objective in creating an effective classroom learning situation is to design procedures that will allow the teachers to give immediate praise and reinforcement to the children's good behaviors. There are many things in the classroom which can be used as incentives or reinforcers. Some examples include: the attention and approval of the teachers, the chance to play with a favorite toy, being with other children on the playground, listening to a story, and reading a favorite book.

These incentives will improve or strengthen a particular good behavior if they are presented *immediately* after that behavior occurs. This presents a problem. No classroom could operate with a system which sent a child out to play immediately after each correct answer or cooperative act. The solution is the token system. A token can be delivered quickly (immediately after a good behavior); it does not interrupt what the child is doing; and it can be exchanged later for any and all of the enjoyable things listed above.

A token can be any object, but during the early grades it is best if the token is an object which the child can hold and put in his pocket. It might be a match stick, a marble, a cardboard disc, or a plastic poker chip. No matter what it looks like, giving a child a token always says "YOU'RE DOING GOOD WORK. THANK YOU." The following pages describe how you can use the token system to improve the learning of the children in your classroom.

The token system is a teaching tool which is used in all Behavior Analysis classrooms because it:

1. **MOTIVATES**—gives the children an incentive and keeps them interested in their work.
2. **REINFORCES**—helps the children learn by increasing the amount of positive attention they get immediately, and
3. **TEACHES INDEPENDENCE**—gives the children the freedom to earn for themselves the opportunity to engage in their favorite activities.

There has been a great deal of scientific research on token systems during the past few years, but for our purposes the important point is simply that children learn better when their correct answers and other good behaviors are immediately reinforced.

Exchange Procedures

THE TOKEN SYSTEM IS AN EXCHANGE SYSTEM. You give the children tokens for the answers which you like (paying attention, working on an assignment, correct answers, helping, etc.) and the children give you tokens for things which they like (stories, games, recess, play materials, etc.). To keep the exchange going, Behavior Analysis classrooms have "earning" periods, followed by "spending" periods, followed by "earning," etc. throughout each day.

3/4

Prologo

Este manual es para aydarle a enseñar en una sala de clase de Análisis de Conducta. El programa de Análisis de Conducta da énfasis al empleo del refuerzo positivo o de premios para enseñar a los niños. También ayuda al niño, al principiante, a ser responsable de las consecuencias de su propria conducta.

Sabemos que los niños trabajan mejor y aprenden más si su buena conducta es alabada y premiada inmediatamente. Consecuentemente un objectivo mayor en la creación de una situación efectiva para el estudio en la sala de clase es la delineación de procedimientos que permiten a las maestras dar alabanza y refuerzo inmediato a las buenas conductas de los niños. Hay muchas cosas en las salas de clase que se pueden usar como incentivos o refuerzos. Unos ejemplos incluyen: la atención y la alabanza de parte de las maestras, la oportunidad de jugar con un juguete favorito, estar con los otros niños en el patio de recreo, escuchar una historia, o leer un libro favorito.

Estos incentivos mejoran ó refuerzan a una buena conducta si se presentan *inmediatamente* después de que esa conducta ocurra. Esto causa un problema. Ninguna sala de clase puede operar con su sistema que envía al niño a jugar inmediatamente después de cada acto cooperativo o cada respuesta correcta. La solución es el sistema de "tóken." Un tóken puede ser dado en sequida (inmediatamente después de una buena conducta); no interrumpe lo que el niño hace; y puede ser cambiado más tarde por cualquier premio indicado arriba.

Un tóken puede ser cualquier objeto, pero durante los gradios primarios es mejor que el tóken sea un objeto que el niño pueda tener y poner en su bolsillo. Puede ser un fósforo, una canica, un disco de cartón o una ficha de "poker." No importa lo que aparente, dar a un niño un tóken siempre dice, "Haces buen trabajo. Gracias." Las páginás siguientes describen como se puede utilizar el sistema de tóken para mejorar el estudio de los niños en su sala de clase.

Un sistema de tóken es un instrumento usado en todas las salas de clase de Análisis de Conducta, porque:

1. **ESTÍMULA**—da al niño un incentivo y retiene su interés en su trabajo.

2. **REFUERZA**—ayuda al niño a aprender y aumenta la cantidad de atención positiva.

3. **ENSEÑA LA INDEPENDENCIA**—da a los niños la libertad de ocuparse en sus actividades favoritas.

Han habido muchas investigaciones de los sistemas de tóken durante los ultimos años, pero, para nuestros propósitos, lo importante es solamente que los niños aprendaon mejor cuando sus respuestas y las otras buenas conductas son reforzadas inmediatamente.

FS004016

Procedimientos de Cambio

EL SISTEMA DE TÓKEN ES UN SISTEMA DE CAMBIO. Usted da a los niños los tókens a cambio de las cosas que le gustén (prestar atención, trabajar en una tarea, las respuestas correctas, ayudar, etc.) y los niños cambian los tókens pos las losas que les gusten (las historias, los juegos, el recreo, las matérias de jugar, etc.). Para continuar la acción de cambio, las salas de clase de Análisis de Conducta tienen los períodos de ganar seguidos por los períodos de gastar, seguidos por períodos de ganar, etc.

Giving Tokens

A GOOD TEACHER PAYS HIGH WAGES. Most of your time will be spent praising and rewarding the children for the good things they are doing.

YOU MUST KNOW WHAT EACH CHILD IS ABLE TO DO, so you can praise his individual improvements. You may give one child tokens for getting right answers to math problems while another child might earn tokens just for getting out his math book and opening it to the right page. What you give the tokens for depends on what you are trying to teach a particular child.

THE CHILDREN ARE NEVER IN COMPETITION WITH ONE ANOTHER FOR TOKENS. Each child earns tokens for doing things which are good for *him* regardless of what other children may be doing.

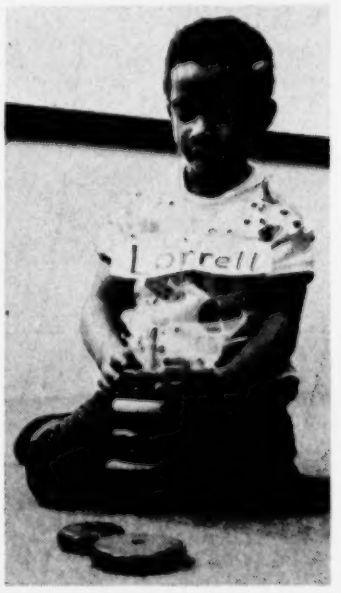
PRAISE WHAT THE CHILD HAS JUST DONE, each time you give a token. "THAT'S GOOD WRITING, TIMMY. NOW DO THE NEXT ROW JUST AS WELL." There is no need to mention the token at all. Just present it as you tell the child that he is doing what you like. "THANK YOU FOR LISTENING SO CAREFULLY, SALLIE." "I LIKE THE WAY YOU PUT YOUR BOOK AWAY WHEN YOU WERE THROUGH WITH IT, DAN." "THAT'S RIGHT, CHARLES, GOOD WORK." Try to use the child's name when you praise his good work.

GIVE TOKENS AND PRAISE IMMEDIATELY. Giving a token and praising a child *immediately* after he has put his materials away will help him much more than, "I LIKE THE WAY YOU PUT YOUR THINGS AWAY LAST PERIOD." Last period is too long ago, even if it is only 15 minutes ago.

EACH CHILD SHOULD EARN TOKENS EVERY PERIOD. The tokens cannot work unless the children receive them and have the opportunity to exchange them. If you are working with a group of six children during a handwriting lesson, you may give tokens to some of them for getting a whole row correct and you may give tokens to another because he got just one letter. Even though different children will earn for different things, all of them must have the opportunity to earn similar amounts. This means you will have to give each child enough of your help and attention to permit him to earn what he is capable of earning.

Exchanging Tokens

EVERY CHILD SHOULD BE ABLE TO EXCHANGE his tokens for something during every spending period under most circumstances. There need to be several different items or activities available, at different prices, during each spending period. Children with a larger number of tokens will be able to exchange them for more expensive items, but there will also be less expensive items available for children with fewer tokens. Sometimes different amounts of a single activity can be exchanged for different amounts of tokens. For example, each minute of free play may cost one token. Some children will want to exchange ten of their tokens for ten minutes of free play, and others will only have enough for, or want, five minutes.



SETTING PRICES is easier if you decide in advance how many responses you want a child to make during the earning period just before the exchange. If you want each child you are working with to complete at least six

Dar Tokens

UNA MAESTRA BUENA PAGA SALARIOS ALTOS. La mayoría de su tiempo se gastará en alabar y premiar a los niños por las cosas buenas que hacen.

TIENE QUE SABER LO QUE CADA NIÑO PUEDE HACER para que usted pueda alabar sus mejoramientos individuales. Usted puede dar a un niño tókens por responder correctamente a problemas matemáticas, al mismo tiempo que otro niño pueda ganar tókens solamente por traer su libro de matemática y abrirlo a la página correcta. La razón porque usted da los tókens depende de lo que trata de enseñar a un niño en especial.

LOS NIÑOS NUNCA COMPITEN ENTRE SI POR TÓKENS. Cada niño gana tókens por hacer las cosas que son buenas para él, sin atención a lo que otros niños hagan.

DÉ ALABANZA A LO QUE EL NIÑO ACABA DE HACER, cada vez que usted da un tóken. "ESTO ES BUENA CALIGRAFÍA, TIMMY. AHORA, HAGA LA PRÓXIMA LÍNEA IGUALMENTE." No necesita mencionar el tóken de ningun modo. Presentelo mientras le dice al niño que él hace lo que le gusta a usted. "GRACIAS POR ESCUCHAR TAN ATENTAMENTE, SALLIE." "ME GUSTA LA MANERA EN QUE TÚ PONES TU LIBRO EN SU LUGAR CUANDO HAS TERMINADO CON ÉL, DANNY." "CORRECTO, CHARLES, HAS HECHO BIEN." Trate de usar el nombre del niño cuando alaba su buen trabajo.

DÉ LOS TOKENS Y LA ALABANZA INMEDIATAMENTE. Dar un tóken y dar una alabanza a un niño inmediatamente después de que él ha puesto sus matérias en su lugar le ayuda mucho más que, "Me gusta la manera que pusiste tus matérias en su lugar en la clase anterior." No espere un período entero antes de alabar a un niño.

Cada niño debe ganar tókens en cada período. Los tókens no pueden ser efectivos a menos de que los niños los reciban y tengan la opportunidad de cambiarlos. Si usted trabaja con un grupo de seis niños durante una lección de caligrafía, usted puede dar tókens a unos de ellos por responder solamente a una letra. Aunque los diferentes niños ganarán por las diferentes cosas, todos de ellos deben tener la oportunidad de ganar cantidades iguales. Esto quiere decir que usted tendrá que dar a cada niño bastante de su ayuda y atención para permitirle ganar lo que sea capaz de ganar.

Cambiar Tokens

GENERALMENTE, CADA NIÑO PUEDE CAMBIAR SUS TÓKENS por algo durante cada período. Se necesitan articulos diferentes o actividades que sean disponibles a los precios diferentes durante cada período. Los niños con una cantidad más grande de tókens podrán cambiarlos por articulos más caros, pero habrán también articulos menos caros para los niños con menos tókens. A veces, las cantidades diferentes de una sola actividad pueden ser cambiadas por diferentes cantidades de tókens. Por ejemplo, cada minuto de juego libre puede costar un tóken. Unos niños querrán cambiar diez de sus tókens por diez minutos de juego libre, y los otros tendrán solamente suficiente para cinco minutos.

Es más fácil **ESTABLECER PRECIOS** si usted decide de antemano cuantas respuestas quiere que un niño haga durante el período de ganar. Si usted quiere que cada niño que trabaja terminé por lo menos seis problemas de matemática durante el período de ganar, usted establecerá probablemente los precios de actividades de cambio entre 4 y 8 tókens. Estos precios deben facilitar que los niños que completen una cantidad ordinaria de trabajo en cambio de tókens por los articulos más atractivos, y los que hacen mejor trabajo podrán cambiarlos por actividades más caras. Usted querrá tener cuidado que unos niños no estén siempre limitados a cambiar por los articulos con los precios más bajos. Si ve que esto ocurre, querrá pasar más tiempo ayudando a ese niño

arithmetic problems during the earning period, you will probably set the prices of exchange activities between 4 and 8 tokens. These prices should allow children who complete an average amount of work to exchange for moderately attractive items and those who do better work will be able to exchange for more expensive activities. You will want to be careful that some children are not always limited to exchanging for the lowest priced items. If you see this happening you will want to spend extra time helping that child so he will progress faster and have the opportunity to exchange for more valuable events.

THE PRICE OF AN ITEM OR EVENT should reflect how important it is to the children. Prices will vary from time to time, but during one exchange period, blocks may cost 5 tokens, listening to a story may cost 10, and painting a picture to take home may cost 15. To decide how much any given activity is worth to the children you will need to watch the children very closely and listen to what they say about things they want to do. The teacher's job during the spending period is to make sure that the things which the children want are available. If you are not sure whether one item is more valuable to the children than another, try them both out. During one spending period, for example, you may make blocks and a story each worth 5 tokens. If, when both have the same price, most of the children choose the story, you may want to raise the price of the story to 7 and lower the price of the blocks to 4.

VARY THE PRICES AND THE ACTIVITIES. Changing the prices and the kinds of activities which the children can earn adds interest to the entire exchange process and prevents the system from becoming a dull routine. If recess is always at 10:30 and always costs 10 tokens, the children will soon develop a pattern of working only until they have earned their 10 tokens and then they will quit (even if it is only 10:00). To avoid this, and to make the whole system more exciting, arrange for recess to cost 8 on some days, and 10 or 11 on others. Sometimes it will be at 10:30, sometimes at 10:15, and sometimes at 10:35. With this kind of changing system the only way the children can be sure they will be able to exchange for recess no matter when it comes or how much it costs is to work steadily throughout the earning period.

This is one of the places that a kitchen timer comes in handy. At the beginning of an earning period, you might set the timer for 20 minutes. When the bell rings you can announce what activities the children may spend for and how much each costs. There is no need to announce either of these things until the bell rings and you are ready to exchange. Earlier announcements can, once again, lead to the problem of a child earning just enough to buy what he wants and then quitting.

Some children may not want to exchange their tokens for activities at every spending time. Under the free-choice procedure of the token system, *that's up to them!* Don't urge, coax, or force them to exchange. If your system is working properly, there will be something later in the day that they will want to exchange for.

Helpful Accessories

TOKEN APRONS. In the early grades, children do not spend much time working at a desk. They move around the class a lot and usually do seat work at tables with four or five other

para que él pueda progresar más rapidamente y tenga la oportunidad de cambiar por actividades más caras.

EL PRECIO DE UN ARTÍCULO O ACTIVIDAD debe reflejar su importancia para los niños. Los precios varían de vez en cuando, pero durante un período de cambio, los bloques de madera pueden costar 5 tókens, escuchar una historia puede costar 10, y pintar una pintura para llevar a la casa puede costar 15 tókens. Para decidir lo que una actividad para los niños puede valer, tendrá que observarlos muy atentamente y escuchar lo que dicen sobre las cosas que quieren hacer. La tarea de la maestra durante el período de gastar es asegurar que las cosas que quieren los niños estén disponibles. Si usted no está segura que un artículo vale más para los niños que otro, experimente con los dos. Durante un período de gastar, por ejemplo, los bloques de madera y una historia puedan valer 5 tókens, cada uno. Si, cuando los dos tienen el mismo precio, la mayoría de los niños seleccionan la historia, usted debe subir el precio de una historia a 7 y bajar el precio de los bloques de madera a 4.

VARIE LOS PRECIOS Y LAS ACTIVIDADES. Cambiar los precios y los tipos de actividades que pueden ganar los niños añade interés al procedimiento entero de cambio y evita el sistema de volver a ser una rutina pesada. Si el recreo es siempre a las 10.30 y cuesta siempre 10 tókens, los niños fomentarán pronto una norma de trabajar solamente hasta que hayan ganado sus 10 tókens y entonces terminarán (aunque sea solamente las diez). Para evitar esto y para hacer el sistema entero más divertido, establezca el precio del recreo a 8 unos días, y a 10 o a 11 los otros días. A veces, será a las diez y media, a veces a las diez y cuarto, y a veces a las once menos treinta y cinco. Con este tipo de sistema de cambio, la unica manera que los niños pueden estar seguros que podrán cambiar por el recreo, no importa cuando venga o cuanto cueste, es trabajar con dedicación durante el período de ganar.

Esto es uno de los momentos en que un timbre puede ser útil. Al principio de un período de ganar, usted puede poner el timbre a 20 minutos. Cuando suena, anuncia por cuales actividades pueden cambiar los niños y cuanto cuesta cada una. No necesita anunciar cualquiera de estas cosas hasta que el timbre suene, y usted está listo para cambiar. Los anuncios más tempranos pueden, otra vez causar el problema de que un niño gane solamente suficiente para comprar lo que quiera y entonces terminé.

Unos niños no querrán cambiar sus tókens por las actividades a cada período de gastar. Según los procedimientos de "libre selección" del sistema de tóken, esto queda a elección de los niños mismos. No los obligué a gastar. Si su sistema anda bien, habrá algo más tarde en el día por lo cual querrán cambiar.

Accesorios Utiles

DELANTALES PARA LOS TÓKENS. En los grados primarios, los niños no estan mucho tiempo en trabajar en el escritorio. Se mueven mucho por el cuarto y generalmente trabajan en las mesas con cuatro o cinco de los otros niños. A causa de la actividad en una clase de Análisis de Conducta, usted, generalmente, verá todos los niños y las maestras vestidos con delantales similar al delantal de carpintero. Los delantales protegen los vestidos de los niños y los bolsillos son un lugar útil para los tókens, no importa que haga el niño ó donde está en la sala de clase. Los bolsillos del delantal de la maestra tienen un gran número de tókens para poder darlos fácil y rapidamente cuando conviene. El nombre de cada niño está imprimido en una cinta puesta al frente del delantal por una plancha. Esto ayuda a los padres nuevos en la sala de clase a saber quienes son los niños y es un recordatorio para usar el nombre del niño cuando lo alabe por su buen trabajo.

children. Because of the activity in a Behavior Analysis classroom, you will usually see all the children and teachers wearing aprons similar to a carpenter's apron. The aprons protect the children's clothing, and the pockets provide a handy place for tokens no matter what the child is doing or where he is in the classroom. The teachers' apron pockets hold a large number of tokens so they can be easily and quickly given out whenever appropriate. Each child's name is printed on an iron-on tape label on the front of the apron. This helps new parents in the classroom learn who the children are and is a reminder to use the child's name when praising him for his good work.

TICKETS. Tokens are a bridge between the good behavior of a child and some child-selected reward which will strengthen or reinforce that good behavior. Tokens can be delivered immediately, even if such events as recess and stories cannot. It sometimes helps the mechanics of the exchange if a second bridge, a ticket is used. You may, for example, want to sell a special game on the playground as a bonus activity during recess. Rather than have the children wear their aprons out to play where they may lose the tokens, you can sell a ticket to the game before the children go out. When the game begins, you can collect the tickets from the children who bought them and not have to worry about counting out the necessary number of tokens outside the classroom.

There are also some occasions where a very special event requires several earning periods. A trip to the zoo might be a case where you will want to set a single, and rather high price. This is an exception to the rule of not announcing the price of an event in advance. It is very unusual and should be saved for special activities, but you and the other teachers may decide that a zoo ticket will cost 20 tokens and can be purchased anytime before noon on Friday. At the end of each day during the week before the trip, the children can turn in their tokens in exchange for check marks on a chart. Twenty check marks can be exchanged for the zoo ticket on Friday, which is then collected just as everybody is ready to leave.

START EACH DAY FRESH. Your schedule will need to be arranged so that all the tokens a child earns during each day are spent during that same day. If there are tokens left in apron pockets at the end of a day, empty them out after the children have left so they will be ready to start with a clean slate the next day. If you find that several children have large numbers of tokens left at the end of the day, it may mean that you need more good spending activities for these children, or your prices are too low. If the children are allowed to save tokens from day to day, they may accumulate enough to spend an entire day without doing any of their lessons but participating in all the activities.

On-the-Job Problems

Other teachers have worked out effective solutions to some of the problems which can come up until the system is running smoothly.

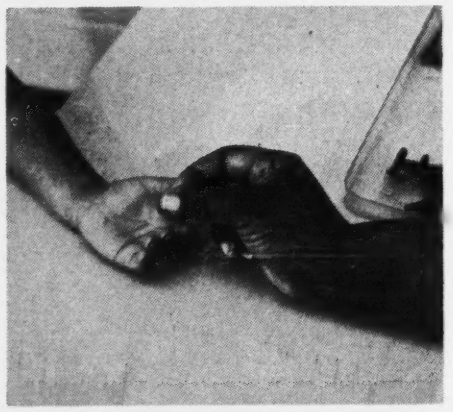
IN THE MOUTH. Very young children occasionally put tokens in their mouth. The first step in correcting this is to make a rule which says: Tokens are kept in your pocket. Once the rule has been clearly stated, you can reinforce it by giving extra tokens as you say, "THANK YOU, SAMMY, FOR KEEPING THE TOKENS IN YOUR POCKET." Or, "I LIKE THE WAY YOU ARE KEEPING YOUR TOKENS IN YOUR POCKET, NANCY." If a child puts one in his mouth, simply remind him of the rule and take the token back. There is no need to lecture or scold. Simply repeating the rule and taking the token will soon make it clear that it is more profitable to keep them in a pocket. This is the only time when tokens should be taken away from a child.

STEALING. Very rarely, teachers have encountered children who take other children's tokens. In a way this is a compliment to the teacher's system because it indicates that

BILLETES. Los tókens son un puente entre la buena conducta de un niño y un premio seleccionado por un niño lo cual reforzará esa buena conducta. Se puede dar los tókens inmediatamente, aunque no se pueden dar inmediatamente las actividades como el recreo y las historias. Ayuda, de véz en cuando, la mecánica del cambio si se usa un segundo puente—un billete. Usted puede, por ejemplo, querer un juego especial en el patio de recreo como una actividad adicional durante el recreo. En vez de permitir que los niños traigan sus delantales cuando juegen, donde pueden perder los tókens, usted puede vender un billete para el juego antes que los niños salgan. Cuando empieza el juego, usted puede coleccionar los billetes de los niños que los trajerón y no tiene que preocuparse de contar el númeró necesario de tókens fuera de la sala de clase.

Hay también unos casos donde un actividad muy especial requiere algunos períodos de ganar. Una excursión al jardín zoológico puede ser un caso donde usted querrá establecer un solo precio bastante alto. Esta excepción va con la regla de no anunciar el precio de una actividad de antemano. Es muy poco usual y debe ser salvado para las actividades especiales, pero ustéd y las otras maestras puedan decidir que un billete costará 20 tókens por un paséo al jardín zoologico y se puede comprarlo cualquier momento antes del viernes al mediodía. Al fín de cada día durante la semana antes de la excursión, los niños puedan dar en cambio sus tókens por unas anotaciones en una carta. Veinte anotaciones puedan ser cambiadas por un billete para el jardín zoológico el viernes, que es coleccionado cuando todos están listos para salir.

EMPIEZE DE NUEVO CADA DÍA. Su horario necesitará ser arreglado para que todos los tókens que gané cada niño durante cada día sean gastados durante ese mismo día. Si quedan tókens en los bolsillos de los delantales al fin del día, vacíelos después de que los niños hayan salido para que estén listos para empezar de nuevo el sigiente día. Si ustéd descubre que unos niños tienen muchos que quedan al fin del día, quiere decir que necesitan más actividades buenas en que gastar, o sus precios son demasiado bajos. Ei a los niños le es permitido ahorrar los tókens de día en día, puden acumular suficiente para gartarlos en un día entero participando en todas las actividades sin hacer ningunas de sus lecciones.



Los Problemas Ocupacionales

Otras maestras han descubierto soluciones efectivas de los problemas que puedan ocurrir hasta que el sistema se perfeccione.

EN LA BOCA. Los niños muy jóvenesa veces ponen los tókens en la boca. El primer acto para corregir esto es establecer una regla que dice: Se retiene los tókens en su bolsillo. Cuando se explica claramente esta regla, usted puede reforzarla dándoles tókens adicionales al decirles, "Muchas gracias, Sammy, por retener tus tókens en tu bolsillo." O, "Me gusta la manera en que retienes sus tókens en tu bolsillo, Nancy." Si un niño pone uno en la boca, infórmele de la reglá y quítele el tóken. No necesita regañarlo. Solamente el repitir la regla y el tomar el tóken le mostrará que es más provechoso retenerlos en un bolsillo. Esté es el único instante en que se deben quitar los tókens de los niños.

ROBANDO. En pocos instantes las maestras han encontrado que los niños roban los tókens de otros. En una manera, esto es un atributo del sistema de la maestra porque

she has really made the tokens important to the child. Nevertheless, since this can tend to reinforce stealing rather than earning, it must be stopped. One easy solution is to use a distinctive token for the offender. If you are using white tokens for the rest of the class, give blue tokens to the child who has been stealing. At trading time, he can only spend blue tokens; the white ones are not worth anything to him. Since there is nothing to be gained anymore by stealing other's tokens, it will soon stop.

If more than one child is stealing, you may need to check your entire system. It may be easier for the children to get tokens by stealing than by working. Are you giving assignments which are too difficult so it is impossible to earn tokens for completing them? Is the system moving too slowly (too much time between exchanges)? If this is the case you will modify the assignments so that the children are given work which is appropriate to their present skill. Are the tokens being left lying around because they are not important to some children? In this case you will need to find more exciting and valuable events for these children to earn. When a problem such as stealing develops in your exchange system, it is a hint that you need to examine the entire system and find a way to improve it. Don't blame the child for being bad. Improve the system so it will do a better job of teaching him to be good.

THE HAVE-NOT CHILD. At trading time, the lowest price on the menu is 4 tokens and you find two children have only 3. This may or may not be a problem. First, of course it is quite possible that these two children simply goofed off during the previous earning period. Do not scold or lecture them. They will just sit quietly during the spending period and not receive any of your attention. If it was just a problem of temporary laziness, you undoubtedly will see these children first in line to exchange their tokens when the next spending period comes along.

The have-not child may be telling you something about your system, however, so there are some specific things you need to watch. Is the child being asked to do something which is too difficult? This may be the problem if you see him sitting at his work, but he does not seem to know what to do, or he may be trying and getting wrong answers. In either case, there is no opportunity to give him tokens, and you will need to give him better materials to work with or give him some extra help.

Another possibility is that the things you are offering at spending time are not "important" to the child so he has stopped "caring" about earning tokens. This is sometimes indicated by a child who makes a few responses, gets a token or two, and then just dawdles and plays with them. Here, again, you must reexamine your system. You will need to make sure that you have exchange items and activities available which will be very reinforcing to this child. Remember, he is not wrong for not being interested. If the system is really going to be a balanced exchange, you must be absolutely sure that you are providing things at spending time which are really valuable to the children.

A final possibility is that the assignment is correct and the child is getting right answers but you were not paying enough attention to him, so he had no chance to get the tokens he should have. This, of course, you can correct immediately and is an important part of the system. It provides a gentle reminder for you to give your help and attention to *all* of the children.

Summary

As you can now see, the token system is a way of emphasizing the good things which the children are doing for you, and it provides tangible evidence of your approval. It sets

indica que verdaderamente ha hecho yue los niños den importancia a los tókens. Sin embargo, porque esto tiene la tendencia de reforzar el acto de robar, más bien que el acto de ganar, esto debe ser represado. Una solución fácil es usar un tóken especial para el ofensor. Si usa los tókens blancos para el resto de la clase, dé los tókens azules al niño que ha estado robando. A la hora de cambio, él puede gastar solamente los tókens azules; los blancos no valen nada. Porque no tiene nada que ganar en el robar de uno a otro, va a parar pronto.

Si hay más de un niño que roba, quizás tenga que revisar su sistema entero. Puede ser más fácil que los niños reciban los tókens robándolos en vez de trabajar por ellos. Estará usted asignándoles tareas demasiado difíciles y en consecuencia haciéndole imposible ganar tókens por completarlas? Es el sistema demasiado despacio (demasiado tiempo entre los períodos de cambio)? Si este es el caso, usted modificará las tareas para que se de a los niños el trabajo que corresponda a su habilidad actual. Están los tókens esparcidas porque no son importantes para unos niños? En este caso, usted tiene que buscar actividades más emocionantes y más de valor para estos niños. Cuando ocurre un problema como el robo en el sistema de cambio, esto indica que usted tiene que revisar el sistema entero y buscar una manera de mejorarlo. No repruebe al niño por ser malo. Mejoré el sistema para que sea un mejor manera de enseñarle a ser bueno.

"EL NIÑO QUE NO TIENE TÓKENS." A la hora de cambio, el artículo más bajo en la lista cuesta cuatro tókens y usted ve que hay dos niños que no tienen más que tres. Esto puede o no puede ser un problema. Primero, sin duda, es muy posible que estos dos niños no hicieron nada durante el período previo. No les regañe. Solamente permanecen en silencia durante el período de gastar y no reciben de su atención. Si era solamente un problema de pereza momentaneo, usted, sin duda verá que estos niños serán los primeros en la fila cuando ocurre el próximo período de ganar.

Sin embargo, el niño que "no tiene tókens" pueda estar diciéndole algo de su sistema, por eso hay unas cosas especiales que tiene que mirar. Se manda hacer al niño algo que es demasiado difícil. Este puede ser el problema si usted lo ve sentado sin trabajar, pero él parece que no sabe que hacer, o puede estar tratando pero dando las respuestas incorrectas. En cualquier caso, no hay oportunidad de darlé los tókens, y ustéd necesitará darlé las matérias mejores con que trabajar o darlé una ayuda extra.

Otra posibilidad es que las cosas que usted ofrece durante el período de gastar no son "importantes" para el niño, por eso, no le importa ganar los tókens. Esto se indica a veces por un niño que da pocas respuestas, recibe un o dos tókens, y entonces solamente juega con ellos. Del mismo modo, tiene que revisar de nuevo su sistema. Usted necesitará asegurar que tiene artículos de cambio y actividades que refuerzan al niño. Recuerde, él no tiene la culpa por no tener interés. Si el sistema va a ser un cambio balanceado, usted debe estar absolutamente seguro de aprovechar las cosas que son de valor para los estudantes durante el período de cambio.

Una posibilidad final es que la tarea sea correcta y el niño de las respuestas correctas, pero usted no le presta suficiente atención, por eso no tiene la oportunidad de ganar los tókens que debe tener. Claro, usted puede coregir esto inmediatamente, y es una parte importante del sistema. Esto le recordará que debe prestar ayuda y atención a todos los niños.

Sumario

Como puede ver ahora, el sistema de tóken es una manera de dar énfasis a las cosas buenas que hagan los niños para usted, y proporciona evidencia tangible de su alabanza.

up a system where children do not have to be coaxed and urged to "Get Busy!", "Hurry Up!", and "Pay Attention!". They will work actively at their assignments because it is in their own best interest. In other words, you have set it up so they are working for themselves rather than just taking orders. Most of us prefer that kind of arrangement, and the children are certainly no different.

Tokens are always associated with positive events. When they are received they are accompanied with your praise and encouragement, and when they are spent it is in exchange for things the children value. The tokens are never associated in any way with negative or unpleasant events. You will never take tokens away from a child for misbehavior (except for "in the mouth" which is physically dangerous); there are no fines, no taxes, and no dues in a token system. Neither are they associated with any kind of pressure. You won't for example, say anything like, "Hurry up or you won't earn enough tokens for recess." However gentle you may be, that still is a threat, and tokens must never be associated with threats.

It is worth repeating that the whole concept of the token system is the concept of *positive reinforcement for good learning behavior.* If you have good items for trade, and vary the prices, times, and quality of these items, you can develop an exciting token system that will guarantee consistent high motivation for all of the children. For the child, your classroom can be the most fun place he knows because here he can earn the opportunity to do the things he likes best. If you can start a child off in school by teaching him that the classroom is a lively, interesting place where there is seldom any punishment and always a lot of excitement, then that child is going to get a much better education.

Formula un sistema donde los niños no tienen que serlisonjeados de "ocupese" y de ponga atención!" Trabajaran activamente en sus tareas porque es en su propio interés. En otras palabras, usted tiene que formularlo de tal manera, que ellos trabajen para si mismos en vez de tomar órdenes. La mayoría de nosotros preferimos este tipo de arreglo, y los niños no son diferentes.

Los tókens son siempre asociados con los actividades positivas. Cuando son recibidos se acompañan de su aprobación y su estímulo, y cuando se gastan está a cambio de cosas que son de valor para los niños. Los tókens jamás son asociados con las actividades negativas o desagradables. Usted jamás tomará los tókens de un niño por mala conducta, a excepción de cuando los ponen "en la boca" (ya que es peligroso fisicamente); no hay multas, no hay impuestos, y no hay delitos en un sistema de tóken. Ni siquiera se asocian con cualquier tipo de presión. No dice, por ejemplo algo como, "Dé prisa o no ganará suficiente tókens para el recreo." No importa que pueda ser, esto ya es una amenaza, y los tókens jamás deben ser asociados con las amenazas.

Vale repitir que el concepto del sistema de tókens es el concepto de refuerzo positivo por la buena conducta de aprender. Si usted tiene los artículos buenos para el cambio, y varía los precios, los tiempos y la calidad de estos artículos, puede desarollar un sistema de tókens muy divertido que asegurará un alto incentivo para todos los niños. Para el niño, su sala de clase puede ser el lugar más divertido que conozca, porque aquí puede ganarse la oportunidad de hacer las cosas que le gustan más. Si puede empezar por enseñar a un niño que la sala de clase es un lugar vivaz e interesante donde hay raramente castigo y que siempre es muy emocionante, recibirá una educación mucho mejor.

Suggestions to Remember

1. Give Lots of Tokens and Praise.
2. Give a Token for Good Behavior *Immediately.*
3. Never Talk about Tokens Except to Announce Exchange Prices.
   If a child asks for tokens or tries to bargain with you, pretend you didn't hear him and give your attention to another child who is working.
4. Ignore Behavior You Don't Like.
5. Start Each Day Fresh.
   Empty the tokens from all pockets at the end of each day so everyone starts each new day with a clean slate.
6. Never Take Tokens Away, Except When They are in a Child's Mouth.
7. Vary the Prices, Times, and Content of Spending Activities.
8. Provide as Many Activities for the Children to Choose Among as Possible.
9. Keep It Fun. Make It Exciting—For You and for the Children.

Sugerencias para Recordar

1. Dé Muchos Tókens y Alabanzas.
2. Dé los Tókens Para la Buena Conducta Inmediatamente.
3. No Hablé Jamás de los Tókens Excepto al Anunciar los Precios de Cambio.
   Si un niño pide los tókens o trata de cerrar un trato con usted, finga no entenderle y preste su atención a un otro niño que trabaja.
4. No Haga Caso de la Conducta que no le Gusta.
5. Empieze Cada Día de Nuevo. Vacíe los tókens de todos los bolsillos al fin de cada día para que todos puedan empezar cada día de nuevo.
6. No Quite los Tókens de un Niño, Excepto Cuando los Tiene en la Boca.
7. Varie los Precios, las Horas, y el Contenido de las Actividades de Gastar.
8. Provéa Tantas Actividades Como Sea Posible de los Cuales los Niños Puedan Seleccionar.
9. Hágalo Divertido. Hágalo Emocionante—Para Usted y Para los Niños.